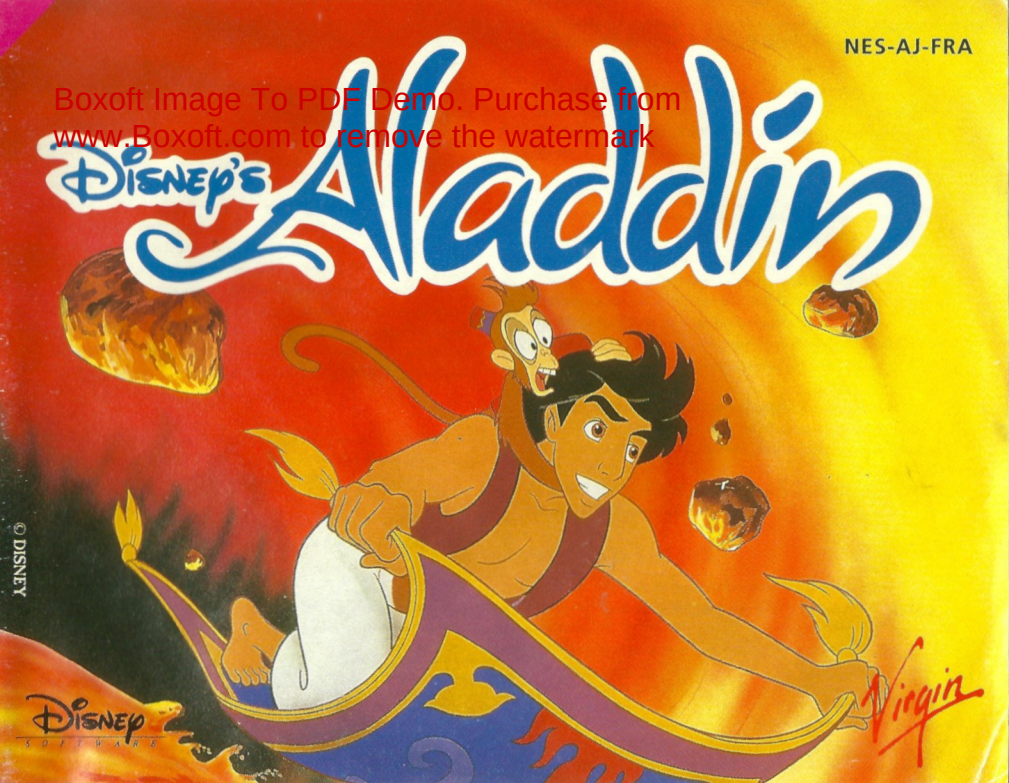
NES-AJ-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Disney's Aladdin



© DISNEY

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Aladdin © Disney ℗ 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

LISEZ CECI AVANT DE JOUER AVEC LE JEU ALADDIN!

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez les personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

ATTENTION : Ne jouez pas trop longtemps avec votre Nintendo Entertainment System. Faites des pauses d'au moins dix minutes par heure afin de reposer vos yeux et votre NES.

PRENEZ SOIN DE VOTRE CARTOUCHE ALADDIN!

Quand vous avez terminé de jouer avec le jeu Aladdin, n'oubliez pas de mettre la cartouche dans son étui.

· N'exposez pas la cartouche à l'eau, à la saleté, à la chaleur excessive ou au froid intense. Si votre cartouche est mouillée, n'oubliez pas de la sécher complètement avant de l'utiliser.
· N'essayez pas de démonter votre cartouche.
· Ne la pliez pas et ne la soumettez pas à des chocs violents.
· Pour nettoyer la cartouche, essuyez-la soigneusement avec un chiffon imbibé d'eau savonneuse. N'utilisez pas de paraffine, diluants, alcool ou solvants.

ALLONS-Y!

· Branchez votre NES en suivant les instructions de votre manuel. Remarquez qu'Aladdin ne peut être joué que par une seule personne à la fois.
· Vérifiez que votre interrupteur est en position OFF (Éteint), introduisez la cartouche Aladdin dans la NES (le côté portant étiquette vous faisant face) et appuyez dessus fermement.
· Mettez l'interrupteur sur la position ON (Allumé). Au bout d'une ou deux secondes, l'écran Nintendo apparaîtra. Une fois l'écran titre Aladdin affiché, vous êtes prêt à jouer!
· Si l'écran Nintendo ou l'écran titre n'apparaît pas, éteignez votre machine (OFF). Vérifiez que votre NES est correctement branchée et que la cartouche Aladdin est à sa place avant de rallumer votre machine.

ET SOUVENEZ-VOUS! N'oubliez jamais d'éteindre votre machine (position OFF) avant d'introduire ou de retirer votre cartouche.

OBJECTIF DU JEU

Le méchant Jafar prépare un mauvais coup... Il a enfermé la princesse Jasmine dans le palais du Sultan et seul Aladdin peut empêcher une catastrophe certaine! Poussez Aladdin à utiliser au maximum ses qualités athlétiques, son talent et son superbe maniement du cimeterre, à faire face aux épreuves les plus dures, à travers neuf étapes d'action frénétique

basées sur les scènes principales du film de Disney. Êtes-vous à la hauteur?

L'ÉCRAN TITRE ALADDIN

L'écran titre Aladdin apparaît après les crédits. Vous y verrez deux options: 'START' (Commencer) et 'OPTIONS', ainsi qu'un pointeur en forme d'épée vous permettant de sélectionner une option. Pour choisir une option, utilisez votre Contrôleur NES comme suit:

· Appuyez sur le Control Pad vers le haut ou le bas pour faire passer le pointeur-épée d'une option à l'autre.
· Appuyez sur le bouton A, B ou Start pour sélectionner une option.

START : à sélectionner pour commencer à jouer.
OPTIONS : à sélectionner pour faire afficher l'écran Options.

L'ÉCRAN OPTIONS

On vous offre quatre nouvelles options. C'est uniquement sur cet écran que l'option à sélectionner clignotera.

· Appuyez sur le Control Pad vers le haut ou vers le bas pour passer d'une option à l'autre.
· Appuyez sur le bouton A pour changer ou sélectionner l'option qui clignote.

DIFFICULTY : NORMAL (Difficulté: Normale). Vous pouvez aussi choisir 'PRACTICE' (Entraînement) ou 'DIFFICULT' (Difficile). Cette option détermine le nombre de personnages Aladdin et de pommes dont vous disposez au début du jeu. Sélectionnez 'PRACTICE' pour commencer avec 6 personnages Aladdin et 15 pommes, 'NORMAL' pour commencer avec 4 personnages Aladdin et 10 pommes, ou 'DIFFICULT' pour commencer avec seulement 3 personnages Aladdin et 5 pommes (pour les joueurs expérimentés).

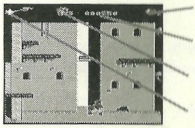
MUSIC IS : ON (Musique Activée). Vous pouvez aussi sélectionner OFF (Désactivée) si vous ne voulez pas écouter la musique adaptée du célèbre film primé par l'Academy Award ®.

SOUND FX ARE : ON (Effets Sonores Activés). Vous pouvez également choisir de les désactiver (OFF).

EXIT (Sortie). Sélectionnez cette option pour retourner à l'écran titre.

Remarque: Un court résumé de la scène sera affiché entre chaque étape de l'histoire.
· Appuyez sur le bouton Start pour sauter les descriptions.

CE QUE VOUS VERREZ DURANT LA PARTIE



ALADDIN'S HEALTH (SANTÉ D'ALADDIN) : La fumée provenant de la lampe représente le statut d'énergie d'Aladdin. Celui-ci perd de l'énergie quand il est atteint par un adversaire ou s'il touche à quelque chose de désagréable. Un personnage Aladdin disparaîtra lorsqu'il aura épuisé toute son énergie. Remarquez que vous pouvez gagner de la santé supplémentaire durant la partie.

ALADDIN CHARACTERS REMAINING (PERSONNAGES ALADDIN RESTANTS) : Vous entamez une partie avec 3, 4 ou 6 personnages, selon le niveau de difficulté que vous avez choisi sur l'écran Options. Vous perdez un personnage Aladdin s'il se retrouve à court de santé. Si vous perdez tous vos personnages Aladdin, la partie se termine, à moins que vous n'ayez un "souhait" (voir COMMENT UTILISER LES SOUHAITS, page ??). Vous pouvez ramasser des personnages Aladdin supplémentaires au cours de la partie.

YOUR SCORE (VOTRE SCORE) : Vous gagnez des points lorsqu'Aladdin exécute certaines tâches, par exemple, lorsqu'il élimine un adversaire du jeu, lorsqu'il ramasse un article spécial, etc. Les bonus existent, à vous de les trouver!

APPLES HELD (POMMES RAMASSÉES) : Indique le nombre de pommes que possède Aladdin.

COMMENT EXPLOITER LES MOUVEMENTS D'ALADDIN AU MAXIMUM

Durant la première étape, prenez le temps de vous habituer à la manière de contrôler Aladdin.

COURSE

· Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pour faire courir Aladdin dans ces directions.

SAUT

· Appuyez sur le bouton A quand Aladdin ne se déplace ni à gauche ni à droite pour lui faire faire un saut vertical. Plus vous maintenez le bouton A enfoncé, plus Aladdin sautera haut.
· Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pendant qu'Aladdin est en l'air pour le déplacer dans ces directions.
· Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur le bouton A pour faire sauter Aladdin dans ces directions.

ACCROUPISSEMENT

· Appuyez sur le Control Pad vers le bas quand Aladdin se tient immobile et il s'accroupira.

L'ART DE MANIER L'ÉPÉE...ET DE LANCER LES POMMES

Remarque: Aladdin n'utilisera son cimeterre que s'il ne lui reste plus de pommes à lancer.

· Lorsque vous appuyez sur le bouton B, Aladdin utilisera son épée ou lancera des pommes dans la direction à laquelle il fait face. Remarquez

qu'Aladdin peut se servir de son épée ou lancer des pommes quand il est accroupi, mais pas quand il est en l'air. Appuyez sur le bouton SELECT pour permuter entre pommes et épées.

UTILISATION DES CORDES

Aladdin peut monter à n'importe quelle corde. Pour cela, il vous suffit de sauter sur la corde et d'appuyer sur le Control Pad vers le haut pour l'attraper. Remarquez qu'Aladdin peut utiliser son épée ou lancer des pommes lorsqu'il est accroché à une corde. Pour lâcher une corde, sautez à gauche ou à droite, mais faites attention où vous mettez les pieds!

· Appuyez sur le Control Pad vers le haut ou vers le bas quand Aladdin est accroché à une corde pour le faire monter ou descendre.

UN INSTANT!

Il est conseillé de faire une pause après chaque heure de jeu. Si vous êtes en pleine action et que vous ne voulez pas éteindre votre NES, pourquoi ne pas geler le jeu?

· Appuyez sur le bouton Start pendant la partie pour geler l'action. Le mot 'PAUSED!' (En Pause) apparaîtra.
· Appuyez sur le bouton Start quand l'action est gelée pour reprendre la partie.

LE MONDE MAGIQUE D'ALADDIN

Ceci est un résumé de ce que vous trouverez dans chacune des neuf étapes passionnantes.

LA RUE D'AGRABAH : Les gardes armés du Sultan sont nombreux dans cette région. Évitez de marcher sur les charbons ardents et méfiez-vous des paniers qui tombent et des méchants lanceurs de couteaux.

LE DÉSERT : Aie! Le sable est brûlant! Allez-y doucement et soyez prêt à affronter d'autres gardes du Sultan.

LES TOITS D'AGRABAH : Le seul moyen de terminer cette étape est de trouver les flûtes flottantes et d'en utiliser la magie. Faites attention aux gardes du Sultan et à Razoul, le capitaine des gardes, que vous devez vaincre pour vous échapper. Servez-vous des mâts et des cordes!

LE CACHOT DU SULTAN : L'endroit favori de Jafar, là où il "reçoit" ses "invités". Attention aux chauves-souris, aux pointes et aux boules, et ne désespérez pas si les plates-formes glissantes vous posent des problèmes: c'est une question de précision!

LA CAVE DES MERVEILLES : Une merveille, en effet! Il y a des trésors partout, mais aussi des problèmes! Les statues de Shiva sont rusées. Pour vous en sortir, vous devez trouver la lampe du génie.

L'ÉVASION : La caverne s'effondre et le lac de lave brûlante est en éruption. Arriverez-vous à échapper aux boules de feu?

BALLADE EN TAPIS : Le tapis volant est juste ce qu'il vous faut pour échapper aux vagues de lave brûlante. Le génie vous montrera du doigt le meilleur chemin à prendre pour éviter les gros rochers qui vous barrent la route.

LE PALAIS DU SULTAN : Faites en sorte que les flamants ne s'arrêtent pas de glousser pour traverser les feuilles de nénuphars, et évitez de tomber car Aladdin ne sait pas nager! Les gardes du palais sont partout, faites donc attention. Utilisez les cordes à bon escient et ne perdez pas de vue votre objectif principal: la trappe qui mène à Jafar.

LE PALAIS DE JAFAR : Vous êtes presque au bout du tunnel, mais il vous reste encore à traverser les planchers piégés et à vaincre les gardes du palais. Êtes-vous à la hauteur? Bien sûr que oui. Allez-y!

LA MACHINE A BONUS DU GÉNIE

Cette machine est un simple jeu de hasard qui peut vous faire gagner des prix, mais vous n'avez droit qu'à un tour par Jeton de Génie que vous ramassez durant le jeu. Les prix sont montrés (très rapidement) dans la bouche du génie. Vous pouvez gagner une gemme, 5 pommes ou un personnage Aladdin supplémentaire, mais si vous tombez sur la tête de Jafar, vous perdez tous les Jetons de Génie qu'il vous reste.

· Appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner un prix.

COMMENT UTILISER LES SOUHAITS

Avant d'utiliser les souhaits, vous devez les acheter chez le camelot. Ces souhaits vous permettent de reprendre la partie au début de l'étape durant laquelle vous aviez perdu votre dernier personnage Aladdin, au lieu d'avoir à refaire toute la partie.

LE CAMELOT

Il vend des articles spéciaux dans son magasin qu'il ouvre exclusivement pour Aladdin. Pour les acheter, vous devez avoir des gemmes car le camelot n'accepte rien d'autre en échange. Un personnage Aladdin supplémentaire coûte 5 gemmes, et un souhait, 10 gemmes. Une bonne affaire, vous ne trouvez pas?

· Déplacez le Control Pad vers le haut pour acheter l'article spécial se trouvant en face d'Aladdin.

LES ARTICLES SPÉCIAUX

Pour aider Aladdin dans ses aventures, ramassez les articles suivants quand vous les voyez:

POMMES : Il y en a beaucoup, éparpillées un peu partout. Aladdin ne devrait donc pas en manquer.

FLÛTES : Les instruments des charmeurs de serpents servent à activer les cordes magiques. Suivez les notes de musique qui mènent aux flûtes.

CŒURS : Ils renforcent la santé d'Aladdin.
TÊTE D'ALADDIN : Elle vous fait gagner un personnage Aladdin supplémentaire.

GEMMES : Ces pierres scintillantes servent à acheter d'autres personnages Aladdin et des souhaits chez le camelot.

JETONS DU GÉNIE : Ils vous permettent d'utiliser la machine à bonus

du génie à la fin d'une étape. Plus vous ramassez de jetons, plus vous aurez de chances d'utiliser la machine que vous avez.

LAMPE NOIRE : Elle explose et élimine du jeu tous les adversaires présents à l'écran.

VASE : Un marqueur spécial. Si Aladdin touche à un vase, ce dernier se mettra à tourner et la position de votre personnage dans l'étape sera notée. Si vous perdez un personnage Aladdin, mais qu'il vous en reste d'autres, la partie reprendra, non pas du début de l'étape, mais du dernier vase touché!

MORCEAUX DE SCARABÉE : Trouvez deux de ces morceaux et faites-en un scarabée entier pour avoir accès à la caverne des merveilles.

LA LAMPE : Elle se trouve dans la caverne des merveilles et a des pouvoirs magiques. Ne laissez donc pas le méchant Jafar mettre la main dessus.

PAYSAGE SPÉCIAL

Certaines parties du paysage ont une fonction spéciale qui devient évidente quand Aladdin y évolue.

MÂTS : Certains d'entre eux brillent. Sautez sur l'un des ces mâts et vous verrez Aladdin s'envoler dans les airs!

CORDES MAGIQUES : Elles flottent et volent haut dans le ciel quand Aladdin s'accroche à elles, mais elles ne sont activées que si Aladdin ramasse une flûte. Pour vous saisir d'une corde magique, il vous suffit de sauter sur elle normalement. Pour l'abandonner, dégagez-vous en sautant normalement.

CORDES A LINGE : Déplacez Aladdin dans la direction appropriée pour le faire glisser le long d'une corde. Pour la lâcher, il vous suffit de sauter normalement. Remarquez qu'il y a d'autres objets du décor qui peuvent être utilisés de la même manière que les cordes à linge.

CONSEILS POUR LE JEU

· Dans la rue d'Agrabah, essayez d'attirer les gardes du Sultan vers les charbons ardents.
· La précision est très importante lorsque vous lancez vos pommes sur le lanceur de couteaux.
· Parfois, vous trouverez autre chose que des noix de coco au sommet des palmiers.
· Sur les toits d'Agrabah, Gazeem le voleur détient quelque chose qui peut vous être utile; encore faut-il que vous le dénichiez!
· Il est parfois plus facile de sauter par-dessus les adversaires que de les affronter.
· Votre performance n'est pas chronométrée. Prenez donc votre temps pour terminer chaque étape. Qui sait? Il se peut que vous trouviez des choses intéressantes dans les endroits les plus inattendus!

Ce produit est garanti pendant une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Virgin Interactive Entertainment n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Virgin

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

LEES DIT VOORDAT JE MET HET SPEL VAN ALADDIN BEGINT!

Een zeer klein aantal mensen, loopt bij het zien van een bepaald soort lichtpatronen of flitsende lichten, het gevaar, een epileptische aanval te krijgen. Als dergelijke mensen blootgesteld worden aan bepaalde lichtpatronen, zoals die voorkomen op de achtergrond van televisieschermen en bij het spelen van computerspelletjes, kan dit tot een epileptische aanval leiden. Bepaalde omstandigheden kunnen niet eerder geconstateerde epileptische symptomen opwekken, zelfs bij mensen die geen ziektegeschiedenis van epilepsie hebben. Voordat je begint te spelen, is het raadzaam een dokter te raadplegen als jij, of een lid van je familie, een aandoening hebt die verband houdt met epilepsie. Als je bij het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen krijgt: duizeligheid, gewijzigd gezichtsvermogen, trekken van het oog of spiertrekkingen, bewustzijnsdaling, desoriëntatie, onvrijwillige bewegingen of stuiptrekkingen, moet je ONMIDDELLIJK ophouden met spelen en je dokter raadplegen, voordat je verder speelt.

DENK ERAAN: Speel niet te lang achter elkaar met je Nintendo Entertainment System (NES). Neem elk uur tenminste 10 minuten pauze, om jezelf en je NES wat rust te geven.

WEES VOORZICHTIG MET JE ALADDIN CARTRIDGE!

Wanneer je Aladdin spel niet in gebruik is, bewaar de cartridge dan in de doos, zodat hij niet beschadigd wordt.

· Stel de cartridge niet bloot aan water, vuil, buitengewone hitte of kou. Als hij nat wordt, droog hem dan zorgvuldig af, voordat je hem weer in gebruik neemt.

· Probeer de cartridge niet uit elkaar te halen.

· Verbuig de cartridge niet en onderwerp hem niet aan hevige schokken.

· Als hij vuil wordt, voorzichtig met een in een zeepwater gedopte zachte doek afwrijven. Gebruik geen paraffine, verfverdunners, alcohol of andere oplosmiddelen.

LATEN WE BEGINNEN!

· Maak je NES klaar voor gebruik, volgens de aanwijzingen in de gebruikershandleiding. Denk eraan dat Aladdin maar door één speler gespeeld kan worden.

· Zet de stroomschakelaar op OFF, zet de Aladdin cartridge, met het label naar je toe in de NES en druk hem er stevig in.

· Zet de stroomschakelaar op ON. Na een paar seconden verschijnt het Nintendo scherm. Als het Aladdin titelscherm verschijnt, ben je klaar om het Aladdin spel te beginnen!

· Als het Nintendo scherm of het titelscherm niet verschijnt, zet dan de stroomschakelaar weer op OFF. Controleer of je NES goed voor gebruik is klaargemaakt, zet dan de stroomschakelaar weer op ON.

VERGEET VOORAL NIET: om de stroomschakelaar van je NES op OFF te zetten, alvorens de Aladdin cartridge in de NES te zetten of hem eruit te verwijderen.

ALADDIN - HET SPEL

De boze Jafar heeft iets ergs gedaan ... Hij heeft Prinses Jasmine in het paleis van de Sultan opgesloten, en alleen Aladdin kan ervoor zorgen dat

het allemaal weer goed komt! Maak het beste van het hele repertoire van Aladdin's bewegingen, zijn flitsend gebruik van het kromzwaard en z'n talent om zich in de moeilijkste omstandigheden staande te houden. Op die manier breng je hem veilig door alle gebeurtenissen in de 9 spelfasen, die gebaseerd zijn op de belangrijkste scènes van de tekenfilm van Walt Disney. Kun je dat allemaal aan?

HET ALADDIN TITELSCHERM

Na de credits, verschijnt het Aladdin titelscherm. Hier heb je de keus uit twee keuzemogelijkheden: 'START' en 'OPTIONS' (KEUZEOPTIES), er staat een zwaardje bij, dat gebruikt wordt om een optie aan te wijzen. Gebruik de NES controller om als volgt een optie te kiezen:

· Druk boven of onder op de richtingtoets, om het zwaardje van optie naar optie te bewegen.
· Druk op toets A, toets B of op de Starttoets om de gewenste keuzeoptie te selecteren.

START: Selecteer dit om het spel te beginnen.
OPTIONS: Selecteer dit om het optiescherm op te vragen.

HET OPTIESCHERM

Hier verschijnen vier nieuwe keuzeopties. Alleen op het optiescherm flitst een keuzeoptie, die het eerst gekozen kan worden.

· Druk boven of onder op de richtingtoets om van optie naar optie te gaan.

· Druk op toets A om de flitsende optie te selecteren of om de optie te wijzigen.

DIFFICULTY: NORMAL (MOEILIJKHEIDSGRAAD: NORMAAL). Je kunt ook 'PRACTICE' (OEFENEN) of 'DIFFICULT' (MOEILIJK) kiezen. Het aantal Aladdin karakters en appels waarmee je het spel begint, hangt af van de gekozen moeilijkheidsgraad. Selecteer 'PRACTICE' om met 6 Aladdin karakters en 15 appels te beginnen, 'NORMAL' als je met 4 Aladdin karakters en 10 appels wil beginnen, of 'DIFFICULT' om met maar 3 Aladdin karakters en 5 appels te spelen. (Dit is een uitdaging voor ervaren spelers).

MUSIC IS ON: DE MUZIEK STAAT AAN, maar je kunt de muziek ook uitzetten, door OFF te selecteren. Dat zou wel jammer zijn, want de muziek is een bewerking van de soundtrack van de film die de Academy Award® ontvangen heeft.

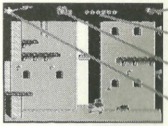
SOUND FX ARE: DE GELUIDSEFFECTEN STAAN AAN. Kies OFF als je tijdens het spel geen geluidseffecten wil horen.

EXIT Selecteer dit om naar het titelscherm terug te keren.

Tussen de spelfases door ontvouwt het verhaal zich in korte taferelen.

· Druk op de Starttoets om de beschrijvingen over te slaan.

TIJDENS HET SPEL KRIJG JE HET VOLGENDE TE ZIEN



HET AANTAL APPELS DAT NOG OVER IS
JE SCORE

HET AANTAL ALADDIN KARAKTERS DAT NOG OVER IS
ALADDIN'S GEZONDHEIDSTOESTAND

ALADDIN 'S GEZONDHEIDSTOESTAND: De rook die uit de wonderlamp komt, stelt Aladdin's energie voor. Wanneer Aladdin door een tegenstander geraakt wordt, of wanneer hij iets akeligs aanraakt, kost dat hem energie. Als al zijn energie op is, raakt Aladdin een leven kwijt. Maar Aladdin kan tijdens het spel extra gezondheid krijgen.

HET AANTAL ALADDIN KARAKTERS DAT NOG OVER IS: Je begint met 3, 4, of 6 karakters, dit hangt af van de moeilijkheidsgraad die je op het optiescherm gekozen hebt. Je raakt een Aladdin karakter kwijt, wanneer hij geen energie meer over heeft. Als je alle Aladdin karakters kwijt bent is het 'Game over' - het spel is afgelopen - behalve als je nog een wens hebt (Zie 'WENSEN' op pagina ??) Vergeet niet dat je bij het spel ook nog Aladdin karakters in de wacht kunt slepen.

JE SCORE: Wanneer Aladdin bepaalde taken uitvoert, krijg je punten, bijvoorbeeld wanneer hij tegenstanders wegwerkt, of speciale voorwerpen in de wacht sleept, en zo voort. Je kunt ook nog bonuspunten verzamelen, maar je moet zelf maar uitzoeken hoe je die moet vinden!

HET AANTAL APPELS DAT NOG OVER IS: Hier kun je aflezen, hoeveel appels Aladdin nog naar zijn tegenstanders kan gooien.

GOED GEBRUIK MAKEN VAN DE MANIER WAAROP JE ALADDIN KUNT BEWEGEN

Neem in de eerste fase even de tijd om gewend te raken aan de manier waarop je Aladdin kunt bewegen.

RENNEN

· Druk de richtingtoets naar links of rechts om Aladdin in die richtingen te laten rennen.

SPRINGEN

· Wanneer Aladdin niet naar links of rechts beweegt, kun je hem door op toets A te drukken, recht omhoog laten springen. Hoe langer je toets A ingedrukt houdt, hoe hoger Aladdin springt
· Wanneer Aladdin in de lucht is, druk je links of rechts op de richtingtoets, om hem in die richtingen te laten gaan.
· Hou de richtingtoets links of rechts ingedrukt en druk dan op toets A, om Aladdin naar links of rechts te laten springen.

DE GEBOGEN HOUDING

· Wanneer Aladdin stilstaat, druk je onder op de richtingtoets om hem de gebogen houding te laten aannemen.

DE KUNST VAN HET ZWAARDVECHTEN ...EN VAN HET MET APPELS GOOIEN!

Vergeet niet dat Aladdin alleen zijn kromzwaard gebruikt, wanneer hij geen appels meer heeft om mee te gooien.

· Druk op toets B, om Aladdin zijn zwaard te laten gebruiken of appels te laten gooien, in de richting waarheen hij gekeerd staat. Denk eraan dat Aladdin zijn zwaard wel kan gebruiken of wel met appels kan gooien, wanneer hij in de gebogen houding staat, maar niet wanneer hij zich in de lucht bevindt. Druk op Select, om tussen het zwaard en de appels te wisselen.

TOUWEN GEBRUIKEN

Als Aladdin een touw vindt, kan hij erop klimmen. Je springt gewoon on een touw en drukt BOVEN op de richtingtoests om het te vast te pakken. Aladdin kan zijn zwaard gebruiken en met appels gooien terwijl hij op een touw zit. Om van het touw te springen, spring je naar links of rechts - maar kijk uit voordat je springt!

· Wanneer Aladdin op een touw zit, druk je boven of onder op de richtingtoets, om hem naar boven of naar beneden te laten klimmen.

EVEN WACHTEN!

Het is heel verstandig om elk uur even het spel te onderbreken. Als je halverwege een spelfase bent en je NES liever niet wil afzetten, zet je het spel gewoon even op pauze.

· Druk op de Starttoets om het spel stil te zetten. Dan verschijnt het woord 'PAUSED!'.
· Als je weer verder wil spelen, druk je gewoon weer op de Starttoets.

DE WONDERBAARLIJKE WERELD VAN ALADDIN

Hier volgt een korte beschrijving van wie en wat je kunt tegenkomen in de 9 spannende spelfases.

DE STRAAT IN AGRABAH: Dit gebied staat onder controle van de bewapende lijfwacht van de Sultan. Stap niet op de hete kolen en kijk uit voor manden die naar beneden vallen en voor kwaadwillende messenjongleurs.

DE WOESTIJN: Oef, wat is dat zand heet! Doe rustig aan en bereid je maar vast voor op nog een gevecht met de lijfwacht van de Sultan.

OP DE DAKEN VAN AGRABAH: Er is maar één manier om deze spelfase af te maken : je moet de drijvende fluiten vinden en goed gebruik maken van de toverkracht die daaruit voortvloeit. Je moet het nog een keer tegen de lijfwacht van de Sultan opnemen, en als Aladdin wil ontsnappen moet hij Razoul, de kapitein van de lijfwacht, verslaan. Maak gebruik van de vlaggestokken en de touwen!

DE KERKER VAN DE SULTAN: Dit is Jafar's favoriete plekje om zijn 'gasten' te 'amuseren'. Kijk uit voor vleermuizen, spitsen en

slingergewichten, raak niet in wanhoop als je steeds maar weer van die hellende platformen afglijdt - de keuze van het juiste tijdstip is van groot belang!

DE WONDERBAARLIJKE GROT: Wat vind je hiervan? Overal liggen schatten - en overal is gevaar. De standbeelden van Siwa zijn sluw. Als je Aladdin in veiligheid wil brengen, moet je hem helpen de Genie in de Wonderlamp te vinden.

DE ONTSNAPPING: De grot valt uit elkaar en het lavameer spuit vuur. Kun je harder lopen dan de vuurballen?

EEN VLUCHT OP EEN KLEEDJE: Een vliegend tapijt is het aangewezen middel om vlug weg te komen van golven gloeiend hete lava. Let goed op de hand van de Genie, die wijst je de beste route door de grote keien die je de weg versperren.

HET PALEIS VAN DE SULTAN: Om over de plompebladen te lopen, moet je de flamingo's aan de praat zien te houden en val niet in het water, want Aladdin kan niet zwemmen! De Paleiswacht zit overal, dus pas op! Maak gebruik van de touwen en kijk uit voor de valdeur die naar het verblijf van Jafar leidt.

HET PALEIS VAN JAFAR: Het einde is bijna in zicht, maar ben je voorzichtig genoeg om de vloeren met booby-traps over te kunnen steken? En ben je zo goed in de kunst van het vechten dat je de Paleiswacht kunt verslaan? Kom op - je kunt het vast wel!

DE BONUSMACHINE VAN DE GENIE

De bonusmachine van de Genie is een kansspelletje, waarmee je prijzen kunt winnen - je krijgt maar één beurt voor elke Genie token die je bij het spel opgepikt hebt. De prijzen worden (heel snel) in de mond van de Genie getoond. Je kunt een edelsteen winnen, 5 appels of een extra Aladdin character, maar als het hoofd van Jafar gekozen wordt, verlies je alle Genie tokens die je nog over hebt.

· Druk op toets A of B om een prijs te selecteren.

WENSEN

Voordat je de wensen kan gebruiken, moet je ze van de marskramer kopen. Deze wensen hebben maar één functie: ze zorgen ervoor dat je verder mag spelen vanaf het begin van de spelfase waar je mee bezig was, toen je je laatste Aladdin character bent kwijtgeraakt, dus als je een wens koopt, hoef je niet meer helemaal opnieuw te beginnen!

DE MARSKRAMER

De marskramer verkoopt speciale voorwerpen. Hij opent zijn stalletje alleen maar voor Aladdin. Maar de marskramer accepteert alleen maar edelstenen in ruil voor speciale voorwerpen, dus zorg dat je er genoeg hebt! Een extra Aladdin character kost 5 edelstenen en een wens kost 10 edelstenen. Dat is pas waar voor je geld, vind je niet?

· Druk de richtingtoets BOVEN in, en koop het speciale voorwerp, dat vóór Aladdin ligt.

SPECIALE VOORWERPEN

Om Aladdin op zijn avontuur te helpen, moet je, als je ze ziet, de volgende voorwerpen oppikken.

APPELS: Deze zijn overal te vinden, dus leg een hele voorraad appels voor Aladdin aan.

FLUITEN: De instrumenten van de slangenbezweerders activeren de magische touwen. Kijk uit naar de muzieknoten die je de weg naar de fluiten wijzen.

HARTEN: Deze peppen de gezondheid van Aladdin op.

HET HOOFD VAN ALADDIN: Je krijgt een extra Aladdin character.

EDELSTENEN: Deze schitterende stenen worden gebruikt om extra Aladdin karakter en wensen van de marskramer te kopen.

GENIE TOKENS: Als je een spelfase afgemaakt hebt, geven de tokens je de kans om de bonusmachine van de Genie te gebruiken. Hoe meer tokens je verzamelt, hoe vaker je de bonusmachine mag gebruiken.

DE ZWARTE LAMP: Als deze lamp ontploft, worden alle tegenstanders die op het scherm te zien zijn uit het spel verwijderd.

DE VAAS: Een speciale vaas die iets kan laten noteren. Wanneer Aladdin er een aanraakt, draait hij rond en dan wordt de plaats waarop hij ronddraait genoteerd. Als je een Aladdin kwijtraakt en je hebt er nog een paar over, hoef je niet helemaal aan het begin van de spelfase opnieuw te beginnen, maar je mag beginnen op de plaats waar je de vaas het laatst aangeraakt hebt!

SCARABEE: Als je twee stukken van deze kever vindt die samen een hele Scarabee vormen, mag je de Wonderbaarlijke Grot binnengaan.

DE WONDERLAMP: Deze kan in de Wonderbaarlijke Grot gevonden worden - dus laat die akelige Jafar hem niet in handen krijgen.

SPECIALE DECORS

Sommige delen van het decors hebben een speciale bedoeling, dit wordt vanzelf duidelijk, wanneer Aladdin er interactief mee bezig is.

VLAGGESTOKKEN: Sommige glimmen, dus gebruik ze als springplank en kijk maar eens hoe Aladdin nieuwe hoogten bereikt.

MAGISCHE TOUWEN: Deze drijven rond en vliegen omhoog wanneer Aladdin zich eraan vasthoudt - maar ze kunnen alleen geactiveerd worden, wanneer hij een fluit opraapt. Om een touw te pakken te krijgen, spring je er gewoon op, net als met een gewoon touw. Om er af te komen, spring je er gewoon weer af, net als met een gewoon touw!

WASLIJNEN: Aladdin kan zich langs een waslijn in elke richting voortbewegen, door steeds van hand te wisselen. Als je de waslijn los wil laten, spring je er gewoon weer af. Er zijn andere decorstukken die op dezelfde manier gebruikt kunnen worden.

SPELADVIES

· Probeer in de straat van Agrabah de lijfwachten van de Sultan over te halen om over de hete kolen te lopen.

· Als je appels naar de messenjongleurs gooit, moet je proberen dit precies op het juiste moment te doen.

· Soms kun je meer dan alleen kokosnoten bovenin een kokospalm vinden.

· Gazeem de dief zit ergens op de daken van Agrabah, hij heeft een voorwerp van groot belang - als je hem tenminste kan vinden.

· Soms is het gemakkelijker om over tegenstanders heen te springen, dan om ze te confronteren.

· Er is geen klok om je over op te winden, dus neem maar rustig de tijd om de spelfases af te maken. Wie weet vind je belangrijke voorwerpen op plekjes waar je ze het minst verwacht!

Dit produkt wordt gegarandeerd voor de periode die in uw land wettelijk verplicht is gesteld. Uw wettelijke rechten worden hierdoor niet aangetast. Virgin Interactive Entertainment behoud zich het recht voor te allen tijde en zonder hiervan vooraf kennis te geven, verbeteringen aan te brengen in het produkt, dat in deze handleiding beschreven wordt. Virgin Interactive Entertainment geeft geen garanties, uitdrukkelijk of impliciet, met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of de geschiktheid voor een bepaald doel.

Virgin Interactive Entertainment Sarl
233 rue de la Croix Nivert, 75015, Paris, France

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON